

Chin Te (Main du matin)

Royaume d'origine : Lanna

Description : Chin Te, un paysan du Lanna qui conduisit ses agriculteurs à renverser un bureaucrate gouvernemental corrompu, dit à ses hommes d'utiliser leurs fléaux comme des armes. Aujourd'hui, le style de combat portant son nom utilise le seurng tjat koen, un arme dérivée de ces fléaux. Chin Te savait que ses forces étaient largement en sous nombre, alors il développa des techniques pour permettre à ses hommes de résister contre de multiples adversaires.

Les pratiquants du style Chin Te se battent parfois avec une paire de seurng tjat koen, mais n'en portent habituellement qu'un seul. Ce style est bâti autour du fait de garder l'arme toujours en mouvement afin d'avoir suffisamment d'élan lorsqu'une attaque devra être portée, ou en adoptant différentes positions avec l'arme tenue par une main sur chaque barre, permettant à son porteur d'utiliser n'importe laquelle de ses mains pour sa prochaine attaque. La faiblesse de cette école vient de son utilisation d'une arme qui ne peut en aucun cas servir à parer des attaques.

Apprentissage de base : Lian Zi (Chaîne), Athlétisme

Compétences de spadassin : Désarmer (seurng tjat koen), Exploiter les faiblesses (Chin Te), Feinte (seurng tjat koen), Tourbillon

Apprenti : Les apprentis s'habituent à utiliser un seurng tjat koen avec l'une ou l'autre de leurs mains, annulant la pénalité de main non directrice lorsqu'ils utilisent une seule arme. Vous gagnez également une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque (Chaîne) en utilisant un seurng tjat koen.

Les étudiants de l'école Chin Te ne sont pas membres de la Guilde des Spadassins, mais gagnent en revanche un rang gratuit dans l'une de leurs compétences de spadassin.

Compagnon : Un compagnon maîtrise une attaque circulaire qui lui permet de frapper une seconde fois en utilisant le rebond de son premier coup. Pour ce faire, effectuez votre première attaque normalement. Ensuite, si le coup porte, vous pouvez dépenser immédiatement un autre Dé d'Action (sans vous préoccuper du fait que celui-ci soit "légal" pour agir dans la phase courante) pour lancer une seconde attaque, dont le jet s'effectue normalement.

Maître : Les Maîtres ont appris que même un *seurng tjat koen* peut être utilisé pour arrêter des attaques, mais au prix d'efforts particuliers. Vous pouvez dépenser un Dé d'Action (qu'il soit en réserve ou de la phase courante) pour faire tourner votre arme. Lancez pour cela Esprit + Attaque (Chaîne). Utilisez alors le résultat de ce jet comme votre ND pour être touché par des armes de mêlée, des armes de jet ou à mains nues jusqu'à votre prochaine action (utilisation d'un Dé d'Action). Votre ND pour être touché par des flèches, carreaux ou autre projectiles reste inchangé, mais quiconque vous tire dessus avec une arme à feu bénéficie d'une Augmentation gratuite.

Compétences de spadassin

Désarmer (Seurng tjat koen):

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

Exploiter les faiblesses (Chin Te):

Après avoir appris une technique d'escrime totalement, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera un personnage qui utilise une technique dont il connaît les points faibles, et ce même si le PJ n'utilise pas cette technique pour combattre, vous ferez vos jets d'attaque et de défense active en lançant (rang dans la compétence « exploiter les faiblesses ») des supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Feinte (Seurng tjat koen):

Lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

Tourbillon (Seurng tjat koen):

Le Tourbillon est une attaque rotative conçue pour terrasser plusieurs ennemis inexpérimentés à la fois.

Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, ajoutez 2 points à votre jet d'attaque lors que vous combattez des brutes. Ainsi, un héros disposant de 3 rangs dans la compétence Tourbillon fera passer le résultat de son jet d'attaque de 19 à 25 face à des brutes.